マモノと♪ レコードシート

レコードデータ

保護者名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ シナリオ名 ＿＿＿＿＿＿＿＿
マモノ名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ ゲームマスター名 ＿＿＿＿＿＿＿＿
プレイヤー名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ 日付 ＿＿＿＿＿＿＿＿

HP
＝気力

ショック

最大値

□ ダウン状態 回避判定-10 気力÷２ ＝＿＿＿以下のHP

FP
＝スタミナ

疲労

最大値

行動値

目標

□

PC＆NPC　コネクションには、◎をつけるとわかりやすい。

マナ置場

・イイネ代わりにマナを譲渡チェック回数 □□□ □□□ □□□

・シーンの舞台裏でマナひとつ獲得する

・マナ５つでＭＰ１点へ

MP

・登場判定の成功
登場判定を失敗した直後、成功にする。
マナを１点消費する。

・情報収集の達成値上昇（大・小）
情報収集の直後、達成値を上昇する。
ＭＰ１点消費で＋５、マナ１点消費で＋１。

・ダメージの増減（大・小）
自身に直接関係あるダメージを増減する。
ＭＰ１点消費で±５、マナ１点消費で±１。

・特技、攻撃技の代償
特技や攻撃技の代償の代わりになる。
ＭＰを１点消費する。

・その他
ＧＭが使用できると判断した判定、行為など。
・特殊蜃気楼を発生させてマモノバトルする。
ＭＰを１点消費する。
・特殊な行為判定の達成値の上昇。
ＭＰ１点消費で＋５、マナ１点消費で＋１。

マモノ用品

角砂糖
［タイミング：特殊］HPを３D点回復する。
回復は１日１回。 □

塩瓶
乾燥した塩を嫌ってマモノが近寄らなくなる。

酢
酢を飲んだマモノを暴走状態にする。

行動プロット

① 移動→攻撃
② 移動→特殊
③ 攻撃→移動
④ 攻撃→特殊
⑤ 特殊→移動
⑥ 特殊→攻撃

経験値表

・セッションに最後まで参加した	□	＿＿点
・目標を達成した	□	＿＿点
・マナを他の参加者に渡した	□□□/□□□/□□□	＿＿点
・よいロールプレイをした	□	＿＿点
・他の参加者を助けるような発言や行動をとった	□	＿＿点
・セッションの進行を助けた	□	＿＿点
・場所の手配、提供、連絡やスケジュール調整などを行った	□	＿＿点
ゲームマスター署名＿＿＿＿＿＿	経験点合計	＿＿点

メモ